Deiksis: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, () Bulan Tahun
DOI: ..... (p-ISSN e-ISSN

DESAIN GAMIFIKASI BERBASIS *WEBSITE* UNTUK PEMBELAJARAN TEKS DESKRIPSI SISWA KELAS X SMK

Najmia Wahda[1)], Purwati Zisca Diana[2)]

[1)]Universitas Ahmad Dahlan, Playen, Gunungkidul; najmia1900003145@webmail.uad.ac.id
[2)]Universitas Ahmad Dahlan, Wonosari, Gunungkidul;

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh penggunaan media dalam mengajar oleh guru monoton dan banyaknya siswa yang kecanduan bermain *game online* sehingga memiliki dampak padakeinginan belajar belajar, pengetahuan yang kian menurun, hingga penurunan dalam prestasi peserta didik. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan (1) pengembangkan media gamifikasi berbasis *website* yang dikaitkan dengan materi pembelajaran bahasa Indonesia teks deskripsi SMK kelas X, (2) hasil kelayakan media gamifikasi yang memakai website sebagai basis operasinya pada materi teks deskripsi SMK kelas X, dan (3) menguji keefektifan media gamifikasi berbasis website pada materi teks deskripsi SMK kelas X.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SMK Muhammadiyah Playen kelas X di. Desain penelitian yang dipakai yaitu ADDIE dengan lima tahapan antara lain: tahap analisis *(analysis),* tahap desain *(design),* tahap pengembangan *(development),* tahap implementasi *(implementation),* dan tahap evaluasi *(evaluation).* Instrumen yang digunakan media gamifikasi berbasis website.

Hasil penelitian yang ditemukan ialah sebagai berikut, (1) Pengembangan media gamifikasi berbasis android yang memakai desain penelitian ADDIE sangat layak diterapkan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah, (2) berdasarkan kriteria kelayakan yang didapatkan dari hasil skor yang didapatkan ahli validasi materi memperoleh skor 100, ahli media mendapatkan skor 89, dan ahli pengajaran mendapatkan skor 78,4. Nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil uji kelayakan sebesar 89,1 dengan kategori "Sangat Layak", (3) hasil yang diperoleh dari uji efektifitas yang meliputi uji *Independent Sample T-Test* hasil rata-rata pre tes eksperimen lebih tinggi daripada pre tes kontrol yaitu dengan nilai (sig) 0,016<0,005. Sehingga terdapat perbedaan signifikan antara kelompok kontrol dan eksperimen dari kedua tes yakni pre tes dan post test. Pada uji Paired Sample T-Test signifikasi (Sig.) pre dan post kontrol menghasilkan 0,004<0,005 yang artinya ada perbedaan hasil, sedangkan pre dan post eksperimen menghasilkan 0,000<0,005 sehingga terdapat perbedaan antara pre dan post eksperimen.

Kata Kunci. Pengembangan, gamifikasi, *website*, teks deskripsi

1. Pendahuluan

Dapat dikatakan bahwa perkembangan teknologi di masa ini mengalami kemajuan yang pesat. Ambil contoh telepon genggam, hampir semua orang menggunakan teknologi dalam pekerjaan dan kelompok umur yang berbeda. Perkembangan zaman tentunya mendorong untuk terus berkembangnya dunia pendidikan, sehingga melahirkan inovasi dalam pembelajaran yang khususnya peningkatan motivasi belajar yang cukup erat kaitannya dengan minat belajar. Salah satu inovasi yang bisa dikembangkan ialah media pembelajaran untuk mendukung proses belajar mengajar bagi siswa untuk mencapai sebuah kompetensi. Pengajar juga harus siap untuk memberikan pelajaran yang mempertimbangkan prosedur dan karakteristik unik dari konteks sosial murid-murid mereka. Materi pembelajaran yang

Wahda, Najmia. 2023. "Pengembangan Gamifikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMK". *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

baik adalah materi yang membantu siswa belajar sesuai dengan yang diharapkan. Hasil belajar yang lebih baik dapat dicapai jika guru mampu menarik minat siswa dan mendapatkan rasa hormat serta penghargaan dari siswa di dalam kelas. Pada kegiatan belajar mengajar, siswa harus memiliki strategi dan mata pelajaran yang baik guna memperoleh hasil belajar yang tinggi/baik.

Sarana dan prasarana yang mendukung keberhasilan belajar tentunya harus berkualitas tinggi. Guru dan siswa harus dapat melacak dan mengikuti perkembangan teknologi terkini, sehingga harus memastikan bahwa pengembangan media pembelajaran yang ditawarkan tidak ketinggalan zaman yang dapat meningkatnya minat dan semangat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa sudah menjadi generasi yang melek digital. Perbedaan zaman dan generasi adalah hal yang wajar dan tidak perlu dibicarakan. Peran orang tua rumah atau orang tua sekolah agar membimbing dan mengawasi anak-anak dalam memelihara suasana yang positif dan sehat. Hal ini memungkinkan presentasi konten yang lebih menarik, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk mempelajarinya.

Media ini dapat digunakan lebih dari satu kali, sehingga memungkinkan siswa yang belum menguasai topik tersebut dapat mempelajarinya dengan kecepatan mereka sendiri dan selaras dengan tingkat pemahaman mereka masing-masing. Kendala penggunaan media belajar ditemukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dalam teks deskripsi yang nantinya akan dibahas dalam penelitian ini. Teks deskripsi ini merupakan teks yang menceritakan fenomena kejadian-kejadian alam sosial, ilmu budaya, pengetahuan dll. Selama masa pandemi covid-19, kegiatan belajar mengajar berlangsung secara daring, dan materi yang disampaikan berdampak dan selalu tidak memperoleh respon positif dari siswa. Tidak hanya siswa yang bosan dengan pembelajaran online, namun guru juga lelah dan sulit mencari ide untuk membuat media pembelajaran yang cocok dan menarik bagi siswa. Alasan peneliti tertarik untuk mengembangkan media ini ialah karena SMK Muhammadiyah 2 Playen membutuhkan media pembelajaran yang up to date.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan urauian latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasikan permasalahan sebagai berikut:

1. Pengembangan media gamifikasi berbasis android pada siswa kelas X SMK.
2. Penerapan media gamifikasi berbasis android pada siswa kelas X SMK.
3. Rancangan gamifikasi berbasis android sebagai media pembelajaran teks deskripsi.

1.2 Batasan Masalah

Terkait permasalahan yang ditemukan, maka pembatasan masalah pada penelitianini sebagai berikut pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis website pada pembelajaran teks puisi.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian sebagai berikut bagaimana pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasis websitepada pembelajaran teks puisi jenjang SMK kelas X?

Wahda, Najmia. 2023. “Pengembangan Gamifikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMK”. *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

1.4 Tujian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuata oleh peneliti, maka tujuan penelitian dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pengembangan media pembelajaran gamifikasi berbasiswebsite yang dapat dipraktikkan dengan mudah di kelas.

1.5 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi dari produk yang dikembangkan ialah media pembelajaran teks deskripsi dengan aplikasi gamifikasi untuk kelas X siswa SMK yang akan dikemas dalam bentuk vidio. Gamifikasi ialah program grafis berbasis browser yang kompatibel dengan Microsoft Windows. Program ini dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang menggunakan visual dan audio agar siswa tetap tertarik.

Melalui media berbasis gamifikasi berbentuk gim dengan model permainan ini guru dapat membuat media pembelajaran untuk materi teks deskripsi bagi siswa kelas X SMK namun perlu diingat juga bahwa media ini dibuat dengan menyesuaikan komptensi dasar dan indikator kompetensi dalam materi supaya teks deskripsi sesuai dengan kurikulum yang sudah ditentukan dari sekolah.

1.6 Manfaat Pengembangan

1.6.1 Manfaat bagi siswa

1) Memudahkan siswa dalam belajar dan bisa memacu siswa agar lebih memiliki motivasi untuk belajar, sehingga lebih mudah untuk menangkap materi saat belajar
2) Menjadikan media pembelajaran interaktif sebagai sarana alternatif pembelajaran mandiri.

1.6.2 Manfaat bagi pendidik

Sebagai masukan untuk pendidik agar dapat diterapkan media pembelajaran berbasis media interaktif agar siswa lebih tertarik namun tidak bosan dengan proses pembelajaran berlangsung, sehingga memungkinkan siswa untuk memahami dan menangkap materi yang diberikan oleh guru.

1.6.3 Manfaat bagi sekolah

Untuk dapat menjadi masukan bagi siswa bahwa media interaktif dapat mempermudah penyampaian materi dan menjadikan lebih beragam dalam proses pembelajaran

1.6.4 Manfaat bagi peneliti

Untuk peneliti yaitu menambah pengalaman peneliti dan wawasan peneliti dengan menggunakan media interaktif dalam pembelajaran sebagai solusi dalam pembelajaran.

1.7 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Pengembangan media pembelajaran dengan Gamifikasi dalam pembelajaran mengapresiasi teks deskripsi pada siswa kelas X SMK dapat dilakukan dengan asumsi sebagai berikut.
   a. Sudah banyak dari guru yang menggunakan laptop sehingga akan memudahkan dalam pembelajaranya menggunakan media pembelajaran berbasis gamifikasi ini.

Wahda, Najmia. 2023. "Pengembangan Gamifikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMK". *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

b. Siswa lebih tertarik saat kegiatan pembelajaran menggunakan media yang menarik seperti terdapat aniamsi berjalan gambar dan audio.

2. Peneliti menyadari bahwa penelitian yang dilakukan masih mempunyai keterbatasan. Keterbatasan-keterbatasan itu antaralain diuraikan sebagai berikut:
   a. Dalam pembuatan media ini membutuhkan koneksi internet sehingga memerlukan biaya membeli data internet.
   b. Dalam pembuatan media ini juga memelukan jaringan yang bagus.
   c. Tidak semua siswa mampu menggunakan media interaktif dalam membuat media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk materi teks deskripsi.

2. Kajian Pustaka

Penelitian tentang pengembangan media pembelajaran gamifikasi sebelumnya pernah dilakukan, beberapa seperti dibawah ini:

Penelitian pertama yaitu, penelitian yang dilakukan oleh Dimas Sambung, dkk tahun 2017, Universitas Negeri Malang yang berjudul *Pengembangan Mobile Learning Berbasis Gamifikasi untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Kelas X SMAN 1 Garum.* Tujuan dari penelitian tersebut untuk menghasilkan suatu produk *mobile learning* yang valid sebagai sumber belajar dan efektif untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas X. Objek yang digunakan dalam penelitian ini memiliki persamaan yaitu menggunakan aplikasi gamifikasi sebagai bahan penelitian. Adapun perbedaannya terdapat pada subjeknya, subjek Dimas dkk (2017) menggunakan aplikasi gamifikasi sebagai alat bantu untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang kelas X SMAN 1 Garum, sedangkan peneliti mengembangkan aplikasi gamifikasi sebagai media pembelajaran teks biografi di SMA kelas X. Setelah menganalisis penelitian tersebut, didapatkan hasil terkait validasi aplikasi *mobile learning* dinyatakan valid dengan hasil perhitungan ahli media didapatkan skor persentase sebesar 100%, ahli materi sebesar 86%, dari uji coba perseorangan didapat skor persentase sebesar 92,5%, dari uji coba kelompok kecil didapat skor persentase 89%, dan uji lapangan didapat skor persentase 87%. Hal ini menunjukan bahwa multimedia pembelajaran interaktif dinyatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang kedua dilakukan oleh Farida dkk tahun 2018, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung*. Tujuan penelitian tersebut untuk mengetahui kelayakan bahan ajar gamifikasi dan untuk mengetahui respon siswa serta guru terhadap bahan ajar yang dikembangkan. Persamaan penelitian ini dengan penelitian sekarang adalah media yang digunakan yaitu gamifikasi. Kemudian, perbedaannya terletak pada subjek penelitian, Farida dkk menggunakan subjek mata pelajaran matematika tentang bangun ruang sisi lengkung untuk tingkat SMP kelas IX, sedangkan penelitian ini subjeknya mata pelajaran bahasa Indonesia tentang teks deskripsi untuk tingkat SMA kelas X. Hasil dari penelitian ini yang sudah diuji berdasarkan analisis data yang diperoleh dari ahli materi, ahli media dan ahli bahasa dinyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan layak untuk digunakan, dan analisis data yang diperoleh dari siswa dan

Wahda, Najmia. 2023. “Pengembangan Gamifikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMK”. *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

guru dinyatakan bahwa bahan ajar yang dikembangkan sangat menarik. Hal ini berarti bahan ajar yang dikembangkan peneliti dapat dimanfaatkan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa/siswi dan guru SMP/MTs kelas IX (Khoirunnisa et al., 2018).

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh Supra, G. S. R., Munna, N., Oktaviani, E. P., Ardiansyah, A. S., & Asikin, M. (2021) berjudul *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamification dan Literasi Matematis pada Model Flipped Classroom untuk Siswa SMP*. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi dan literasi matematis hasil desain inovasi pembelajaran matematika pada model pembelajaran flipped classrom untuk siswa SMP pada materi bangun ruang sisi datar. Untuk persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama meneliti media pembelajaran. Sedangkan untuk perbedaannnya adalah pada objek penelitian yang digunakan. Pada penelitian Supra dkk objek yang digunakan adalah pengembangan media pembelajaran berbasis gamification dan literasi matematis sedangkan dalam penelitian ini objeknya adalah pengembangan gamifikasi berbasis android. Kemudian, materi yang digunakan juga berbeda, pada penelitian Supra dkk materi yang digunakan adalah materi bangun ruang sisi datar yang ada pada pelajaran matematika sedangkan pada penelitian ini pada pelajaran Bahasa Indonesia.

3. Kajian Teori

3.1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Gegne dan Briggs mengemukakan kalau pembelajaran pervasif ialah serangkaian aktivitas yang diciptakan guna terjadi atau membentuk suatu proses pembelajaran. Pembelajaran mengacu pada aktivitas apa pun yang dirancang untuk mendukung individu dalam mempelajari sesuatu atau keterampilan. Tujuan Pembelajaran Berusaha keras untuk mempengaruhi siswa agar proses pembelajaran terjadi. Proses pembelajaran ini merupakan aspek yang relevan dengan proses pendidikan. Skinner mengembangkan gerakan pembelajaran terprogram yang menekankan bagaimana konten dalam bidang studi disajikan kepada siswa. Juga oleh Bruner. Teori belajar menjelaskan tentang proses belajar dan teori belajar menjelaskan tentang strategi atau metode belajar yang terbaik agar proses belajar itu berlangsung. Pembelajaran terjadi Ketika siswa secara aktif terlibat dengan sumber belajar yang diidentifikasikan oleh guru.

b. Hakikat Media Pembelajaran

Media pembelajaran mengacu pada media apa pun yang digunakan untuk memfasilitasi proses belajar mengajar, yang pada dasarnya merupakan proses komunikasi. Media pembelajaran adalah bagian dari sumber daya pendidikan, yang juga mencakup perangkat lunak (materi pelajaran) dan perangkat keras (alat bantu belajar). Pribadi (2019: 13) menyatakan bahwa media pembelajaran, yang biasanya mencakup informasi dan pengetahuan, digunakan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran. Selanjutnya Susilana dan Riyana (2009:7) mengatakan bahwa media pembelajaran ialah wadah dari sebuah pesan, materi yang disampikan

merupakan pesan pembelajaran, dan tujuan yang dicapai adalah media pembelajaran. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan media untuk menyampailan informasi terkait pembelajaran yang dapat berupa apa saja, dan berfungsi sebagai penyampaian informasi untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Jenis Media Pembelajaran

Mengetaui berbagai jenis media yang ada dan memahami karakteristiknya dapat membantu guru dan siswa untuk memanfaatkan media yang tersedia di kelas dan di luar kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran. “Kemampuan untuk memilih media yang sesuai dengan kompetensi/tujuan yang ingin dicapai dalam proses pembelajaran juga penting” (Seels & Richey, 2012) Menurut Asyhar (2011), ada empat kategori utama media pendidikan: (1) visual, (2) audio, (3) audio visual, dan (4) multimedia.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Kemp dan Dayton (1985), mengemukakan beberapa manfaat dari media pembelajaran, di antaranya adalah:

1) Dapat menstandarkan distribusi sumber daya pendidikan.
   Keuntungan pertama dari media pembelajaran adalah memungkinkan kita untuk mendistribusikan informasi pendidikan secara konsisten.
2) Membuat belajar lebih menyenangkan.
   Manfaat kedua dari media pembelajaran adalah bahwa media pembelajaran dapat membuat belajar menjadi lebih menyenangkan.
3) Ada lebih banyak interaksi antara guru dan siswa.
   Media pembelajaran memiliki manfaat ketiga yaitu membuat pembelajaran menjadi kegiatan yang partisipatif.
4) Penggunaan waktu kelas yang lebih produktif
   Keuntungan keempat dari pembelajaran adalah menghemat waktu mengajar dan belajar dengan bantuan media pembelajaran.
5) Pendidikan dapat menjadi lebih baik bagi siswa.
   Kelima, kualitas pembelajaran siswa dapat ditingkatkan dengan penggunaan media pembelajaran.
6) Pendidikan selalu terbuka dan tersedia.
   Keuntungan keenam dari media pembelajaran adalah memungkinkan pembelajaran dapat berlangsung kapan saja dan dimana saja.
7) Kita memiliki kekuatan untuk meningkatkan pandangan siswa tentang pendidikan.
   Keuntungan ketujuh dari media pembelajaran adalah dapat membantu siswa memiliki pandangan yang lebih optimis terhadap proses pembelajaran.
8) Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif dan produktif
   Manfaat media pembelajaran yang kedelapan adalah dengan media pembelajaran maka peran guru bisa bertransformasi kearah yang lebih baik dan produktif

3.2. Gamifikasi

Wahda, Najmia. 2023. “Pengembangan Gamifikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMK”. *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

Istilah "gamifikasi" digunakan untuk menggambarkan proses memperkenalkan mekanisme permainan ke dalam pengaturan yang biasanya tidak ditemukan. Hal ini memungkinkan penggunaan fitur dan prosedur desain game standar dalam situasi baru. Tujuannya adalah untuk mempengaruhi perilaku pengguna.

Tujuan gamifikasi adalah untuk membuat pengguna berubah. Pemasaran biasanya meningkatkan usaha konversi dan menciptakan keuntungan. Elemen desain permainan yang unik telah diterapkan dalam sektor ini. Hasilnya, gamifikasi sering digunakan untuk meningkatkan keterlibatan karyawan, yang sangat penting dalam tugas-tugas biasa, menurut sebuah studi baru-baru ini (Tegeh & Kirna, 2013).

Banyak orang tanpa sadar telah merasakan sensasi gamifikasi setiap harinya. Untuk waktu yang lama, aspek desain game telah mendominasi kampanye pemasaran, seperti ketika sebuah perusahaan makanan atau minuman menaruh kode pemenang di tutup botol kemasan yang dapat dipindai dan dimasukkan ke dalam situs web untuk mendapatkan hadiah. Sensasi bermain game yang menyenangkan dan menghibur telah merambah ke dalam kehidupan sehari-hari kita. Contoh umum dari gamifikasi adalah penggunaan kode gesek pada kartu stempel loyalitas, seperti "9 kopi - 1 gratis" dari kafe, restoran, atau kartu kartun yang dapat dikoleksi secara gratis dalam bentuk cokelat. Penggunaan gamifikasi di dalam kelas memiliki banyak manfaat, termasuk namun tidak terbatas pada hal-hal berikut: memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas-tugas mereka, meningkatkan kemampuan mereka untuk berkonsentrasi dan menyimpan informasi, dan membuka jalan baru untuk pertumbuhan dan pencapaian akademis (Jusuf, 2016).

Menurut Jusuf (Mumpuni, 2018) kelebihan pada gamifikasi yakniterdiri dari sebagai berikut:

1) Membuat peserta didik lebih memahami serta fokus terhadapmateri yang akan dipelajari;
2) Membuat peserta didik terlibat dalam pembelajaran di kelas;
3) Pembelajaran lebih menyenangkan;
4) Memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam melakukansebuah kompetensi, mengekspor serta berprestasi di dalam kelas.

Kelebihan tersebut diharapkan dapat meningkatkan peserta didik untuk belajar lebih giat, serta berperan aktif dan menyenangi pembelajaran. Pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat dicapai bila diterapkan dengan baik dengan memperhatikan tujuan pembelajaran.

Menurut Alfionita (Suarmini, 2019) mengatakan bahwa terdapat beberapa kelemahan gamifikasi yakni sebagai berikut:

1) Membutuhkan waktu serta proses yang panjang. Hal inidikarenakan ketika proses kegiatan belajar mengajar di kelas guru akan memberikan sebuah penghargaan dan juga permainanatau game yang tentunya waktu tersebut akan banyak terpakai selama proses pembelajaran di kelas. Kemudian juga membutuhkan sebuah instrument atau alat bantu yang banyak. Jika guru tidak dapat memaksimalkan gamifikasi tersebut maka tidak akan mencapai tujuan yang diinginkan.
2) Penjelasan yang kurang pada peserta didik terhadap materi yang ingin

Wahda, Najmia. 2023. "Pengembangan Gamifikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMK". *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

disampaikan pada peserta didik.

3) Tidak bermaknanya pembelajaran di kelas apabila tujuan pembelajaran tidak dicapai sesuai dengan yang telah ditentukan

3.3. Teks Deskripsi

Menurut Pardiono (2007) Teks deskripsi bersumber dari bahasa Latin yaitu describere yang memiliki arti memepaparkan, menguraikan, menjelaskan sesuatu dengan rinci. Pardiono memberikan definisi yang lebih mudah dimengerti, yaitu tulisan yang menjelaskan situasi atau kondisi yang sebenarnya dengan memakai indera kita. Dalam teks deskripsi, kita bisa merasakan dan membayangkan dengan jelas objek atau keadaan yang dijelaskan. Oleh karena itu, teks deskripsi sangat penting untuk memberikan informasi secara rinci dan mendalam (Irma Wati, 2017).

Ciri-ciri teks deskripsi:

a) Menggambarkan
b) Membeikan penjelasan secara rinci
c) Membawa pembaca berimajinasi seolah merasakan
d) Ditulis secara singkat padat tetapi terenci yang melibatkan panca indra
e) Pembaca seolah-olah merasakan langsung
f) Memiliki ciri-ciri fisik/bentuk, warna dan sebagainya
g) Bersifat faktual

Struktur deskripsi:

a) Identifikasi
b) Deskripsi
c) Judul
d) Deskripsi umum
e) Deskripsi bagian

Unsur-unsur kebahasaan:

a) Kalimat (tepat dan tidak tepat)
b) Ejaan Bahasa Indonesia

3.4. Website

Menurut Saputro (Siddiq, 2011) website merupakan sebuah kumpulan halaman web yang memiliki kaitan satu sama lain yang dapat diakses melalui internet. Halaman web tersebut berisi gambar, teks, audio, video, dan elemen interaktif lainnya yang dibuat dengan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, dan JavaScript. Website dapat digunakan sebagai penyedia informasi dan konten kepada pengguna internet, baik tujuan pribadi maupun komersial. Sebagai contoh yakni blog, forum, website perusahaan dan sebagainya.

Menurut Rusman dalam (Uno dan Ma'ruf, 2016) menyatakan bahwa website mulai dikenal pada tahun 90an. Fitur ini adalah sebuah kumpulan dokumen yang terbesar dan disimpan di berbagai server yang terhubung ke jaringan. Fitur ini telah dikembangkan

Wahda, Najmia. 2023. "Pengembangan Gamifikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMK". *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

melalui formar hypertext menggunakan HTML (Hypertext Markup Languange). Menurut Saputro dalam (Siddiq, 2011) mengatakan bahwa website juga bisa diakses dengan menggunakan program penjelajah (*Browser*) yang ada pada computer. Contoh program penjelajah *(Browser.*

Pembelajaran dengan berbasis *website* ini adalah bentuk dari pemanfaatan internet bagi pendidikan yang merupakan sebuah bentuk kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi dan dari pemanfaatan tersebut dapat juga diakses dengan menggunakan jaringan internet. Sehingga nantinya sebuah aplikasi yang telah dibuat dapat digunakan sebagai media pembelajaran bagi peserta didik dan sebagai pendukung bagi guru dalam pembelajaran yang lebih interaktif.

Gambar harus jelas dan memiliki kedalaman minimal 300 dpi. Gambar diberi nomor dan judul yang letaknya di bagian bawah gambar. Gambar dan judul ditempatkan rata tengah (*center*) terhadap naskah. Gambar disisipkan dalam satu baris pada naskah (*in line with text*).

4. Hasil Penelitian

Pengembangan media gamifikasi berbasis android merupakan penelitian yang ditujukan untuk menguji keefektifan dan keefisian waktu dalam belajar. Penelitian ini sebagai bentuk transisi belajar merdeka untuk memenuhi kebutuan peserta didik yang mengikuti perkembangan zaman yang serba teknologi serta membantu guru dalam meningkatkan kreativitas dalam mengelola media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini diterapkan pada masalah yang dihadapi oleh guru di SMK Muhamamdiyah 2 Playen, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan mempermudah siswa dalam memahami materi melalui penggunaan metode bermain. Penelitian dan Pengembangan (R&D) memakai metodologi desain ADDIE (Analisis, Design, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi).

Pengembangan media gamified berbasis website untuk penulisan personal dan formal menggunakan rencana pengembangan ADDIE. Rencana pengembangan ini dilaksanakan untuk mengubah produk yang cocok untuk siswa. Tahap pertama, peneliti menganalisis permasalahan di sekolah, kebutuhan siswa dan kurikulum yang digunakan di sekolah. Pada tahap ini peneliti melakukan observasi dan wawancara dengan guru untuk mengetahui permasalahan yang ada di sekolah tersebut. Selain itu, melalui hasil wawancara dengan guru diperoleh hasil tentang kebutuhan siswa. Berkaitan dengan kebutuhan siswa, peneliti mempelajari kurikulum yang digunakan di kelas X sedemikian rupa sehingga berdasarkan hasil analisis data dikembangkan sumber gamifikasi untuk memecahkan masalah di sekolah.

Tahap kedua, merancang resource aplikasi yang akan dikembangkan. Pada tahap ini peneliti merencanakan penggunaan font, judul aplikasi, cover halaman depan, background menu, petunjuk aplikasi atau web, hasil belajar, materi pembelajaran, permainan atau soal, dan profil pengembang aplikasi. Selain itu, peneliti mengonsep materi yang akan digunakan, soal-soal yang digunakan dalam aplikasi, menyiapkan aplikasi atau jaringan, membuat tujuan pembelajaran dan hasil pembelajaran.

Tahap ketiga, pengembangan lingkungan aplikasi gamifikasi yang dikembangkan dan dikonseptualisasikan. Pada tahap ini aplikasi dikembangkan sesuai dengan bentuk konsep yang peneliti buat, setelah itu dilakukan uji validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pembelajaran.

Wahda, Najmia. 2023. “Pengembangan Gamifikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMK”. *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

Keempat, pengenalan produk yang dikembangkan di sekolah. Pada titik ini, peneliti mengajukan pertanyaan sebelum dan sesudah ke kelas yang diuji. Soal-soal tersebut digunakan untuk menentukan kelas mana yang merupakan kelas kontrol dan mana kelas eksperimen. Tugas pretest dan posttest mengukur pemahaman siswa sebelum materi disajikan dan setelah materi disajikan dengan aplikasi. Data hasil pretest dan posttest kemudian dievaluasi untuk melihat kelayakan dan keefektifan media yang dikembangkan.

Kelima, mengevaluasi produk yang dikembangkan berdasarkan evaluasi ahli validasi dan respon siswa untuk mencapai aplikasi yang bermanfaat bagi siswa.

5. Simpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan perolehan hasil penelitian dan pengembanagan media gamifikasi berbasis android *website* pada Teks Deskripsi untuk kelas X disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan produk media gamifikasi memakai model pengembangan ADDIE yang didalamnya ada lima tahapan yang memiliki tujuan mendeskripsikan proses pengembangan gamifikasi berbasis *website.*
2. Kriteria kelayakan yang telah dilakukan validasi oleh para ahli yakni berkriteria "sangat layak" Ketika dilakukan pada proses pembelajaran. Dapat diketahui dari rata-rata nilai yang didapatkan oleh para ahli antara lain ahli materi sebanyak 100, ahli media 89 dan ahli pengajaran sebanyak 78,4.
3. Keefektivan dari produk media pembelajaran gamifikasi berbasis *website* pada materi teks deskriptif kelas X SMK Muhammadiyah 2 Playen berdasarkan perhitungan Uji-t menggunakan SPSS diperoleh hasil rata-rata nilai pada kelas eksperimen lebih baik yakni 83,08 sedangkan nilai rata-rata pada kelas control sebanyak 71,43. Maka pembelajaran dengan menggunakan gamifikasi berbasis *website* ini lebih efektif dibandingkan pembelajaran biasa/konvensional.

B. Saran

Kesimpulan yang telah ditulis dari hasil penelitian maka saran yang akan dituliskan sebagai berikut:

1. Bagi Guru

   Media gamifikasi berbasis *wevsite* dapat menjadi salah satu alternatif bahan ajar agar memudahkan dalam proses pembelajaran dan dapat menjadi sebuah motivasi guna menambah semangat belajar peserta didik pada mata pemlajaran Bahasa Indonesia karena peserta didik dapat melakukan dimana saja serta bisa bermain sambil belajar
2. Bagi Peserta Didik

   Media pembelajaran gamifikasi ini diharapkan dapat menjadi pengalaman belajar baru bagi peserta didik, yang dapat membuat peningkatan semangat dalam proses belajar karena dapat diakses dengan mudah.
3. Bagi Sekolah

   Media pembelajran gamifikasi berbasis *website* diharapkan menjadi sebuah pedoman atau referensi media pembelajaran yang modern di SMK Muhammadiyah 2 Playen.

Wahda, Najmia. 2023. "Pengembangan Gamifikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMK". *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

4. Bagi Peneliti
   Diharapkan bahwa peneliti lain akan menemukan studi ini berguna sebagai referensi dalam pekerjaan mereka sendiri. Studi strukturalisme berguna untuk menganalisis penelitian dengan topik yang belum dieksplorasi. Penulis menyadari bahwa masih ada keterbatasan dalam penelitian ini. Oleh sebab itu, penelitian ini perlu dikembangkan lagi agar dapat menyempurnakan penelitian sebelumnya dan penelitian selanjutnya.

Wahda, Najmia. 2023. "Pengembangan Gamifikasi Berbasis Android Untuk Pembelajaran Teks Deskripsi Siswa Kelas X SMK". *Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

Daftar Pustaka (12 pt, bolt)

FAZRIYAH, I. N. (2020). ANALISIS METODE ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS. *Universitas Pasudan (Institutional Repositories & Scientific Journals)*, 7.

Irma Wati, 2017. (2017). Pengembangan Media Mobile Learning dalam Pembelajaran Menulis Deskripsi pada Siswa Kelas X Smk. *Ilmu Budaya*, *1*(4), 1–20. http://e-journals.unmul.ac.id/index.php/JBSSB/article/viewFile/770/725

Kosanke, R. 2019. *Kajian Teori, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian.*

Kusumadani, A. I. (2012). *SKRIPSI Oleh : ANNUR INDRA KUSUMADANI PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BIOLOGI*.

Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, *11*(1), 16. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145

Yumini, Siti & Rakhmawati, L. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Articulate Storyline Pada Mata Diklat Teknik Elektronika Dasar Di Smk Negeri 1 Jetis Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, *4*(3), 845–849.

Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *InovasiPendidikan*, *7*(1), 50–62. https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281

Wahyudi, R., & Syah, N. (2019). Hubungan Minat Menjadi Guru dengan Kesiapan Mengajar Mahasiswa Prodi Teknik Bangunan. *JurnalUniversitas Negeri Padang*, *6*(1), 1–5. http://ejournal.unp.ac.id/index.php/cived/article/view/104955

Wiguno, P. S., & Jaja, J. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Teks Surat Berdasarkan Surat Pribadi Dan Surat Dinas Dan Implementasinya Dalam Pembelajaran Di Smp. *Jurnal Tuturan*, *8*(2), 107–113. https://doi.org/10.33603/jt.v8i2.2868